Giochi Riuniti più di 60

GUIDA AI GIOCHI

1. SOLITARIO

fig.1

Materiale di gioco:
• tabellone (fig.1) • 9 pedine della dama nere.
Scopo del gioco:
lasciare una sola pedina al centro del tabellone.
Come si gioca:
si dispongono le pedine come nella fig.1. Si muovono le pedine in tutte le direzioni. Si può mangiare una pedina solo quando questa è seguita da una casella libera. L'ultima pedina, mangiando, deve finire il movimento nella casella centrale del tabellone.

2. TRIS

fig.2

Materiale di gioco:
• tabellone (fig.2) • 6 pedine della dama (3 bianche e 3 nere).
Scopo del gioco:
posizionare 3 pedine in tre punti consecutivi e allineati lungo una stessa direzione.
Come si gioca:
ciascun giocatore dispone di 3 pedine. Le pedine si muovono sul tabellone esclusivamente sui punti contrassegnati da pallini. Il gioco inizia posizionando le pedine sul tabellone, a turno e una alla volta. Sullo stesso punto non possono esserci due pedine. Anche le mosse si effettuano a turno e con una pedina per volta; ci si può spostare da un vertice a un altro contiguo solo lungo le linee segnate. Vince chi per primo fa tris.

3. TRIS A NOVE

Materiale di gioco:
• tabellone (fig.2) • 18 pedine della dama (9 bianche e 9 nere).
Scopo del gioco:
posizionare 3 pedine in tre punti consecutivi e allineati lungo una stessa direzione.
Come si gioca:
si gioca come il tris a tre, solo che ciascun giocatore dispone di 9 pedine.

4. TRIS DIAGONALE

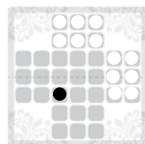
Materiale di gioco:
• tabellone (fig.2) • 24 pedine della dama (12 bianche e 12 nere).
Scopo del gioco:
posizionare 3 pedine in tre punti consecutivi e allineati lungo una stessa direzione.
Come si gioca:
lo scopo è fare tris, solo che non ci sono mosse. Ciascun giocatore dispone di 12 pedine e, a turno, le mette sul tabellone nel tentativo di fare tris. Attenzione, ci sono anche 4 possibilità di fare tris sulle diagonali.

5. FILOTTO

Materiale di gioco:
• tabellone (fig.2) • 18 pedine della dama (9 bianche e 9 nere).
Scopo del gioco:
fare filotto per catturare le pedine dell'avversario.
Come si gioca:
a turno, si posizionano le pedine sui vari punti di incrocio delle linee del tabellone. Se un giocatore fa filotto, ovvero riesce a posizionare 3 pedine su tre punti consecutivi e allineati lungo una stessa direzione, cattura una pedina avversaria. Terminato il piazzamento delle pedine si cominciano a fare le mosse, sempre a turno e una pedina per volta. Gli spostamenti avvengono lungo gli incroci delle linee. In una sola mossa, ovviamente, non si possono superare due incroci, né saltarne uno se occupato da un'altra pedina. Se un giocatore resta con tre pedine e queste formano un filotto, per giocare deve romperlo. Vince chi lascia l'avversario con due sole pedine, o riesce a bloccarne tutti i pezzi.

6. LA VOLPE E LE OCHE

fig.3

Materiale di gioco:
• tabellone (fig.3) • 13 pedine della dama (12 bianche e 1 nera).
Scopo del gioco:
per le oche (le pedine bianche) è bloccare la volpe in un angolo del tabellone; per la volpe (pedina nera) è catturare più oche possibili in modo da non poter

essere bloccata.

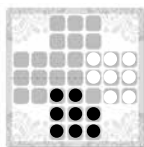
Come si gioca:
si posizionano le pedine come nella fig.3. Si gioca a turno: le oche possono muoversi in avanti o lateralmente di una casella; non possono andare né indietro, né in diagonale. La volpe può muoversi in ogni direzione, sempre però di una casella. La volpe cattura le oche saltandole se la casella opposta è libera e può prenderne più d'una alla volta. Le oche non possono catturare la volpe ma devono spingerla in un angolo per immobilizzarla. La volpe vince se riesce a catturare un numero di oche sufficiente a renderle inefficaci.

7. SALTO AGILE

Materiale di gioco:
• tabellone (fig.4) • 16 pedine della dama (8 bianche e 8 nere).

Scopo del gioco:
portare tutte le pedine sul territorio dell'avversario o costringere l'avversario a non poter effettuare la propria mossa.

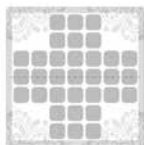
fig.4

Come si gioca:
si posizionano le pedine come indicato nella fig.4. Ogni pedina può avanzare di una casella in avanti in direzione verticale o orizzontale. Si può saltare una pedina avversaria se la casella opposta è libera. Si può saltare una casella alla volta.
Vince il giocatore che porta le proprie pedine nella posizione iniziale delle pedine avversarie, oppure chi costringe l'avversario a non poter effettuare la propria mossa.

8. L'ANTILOPE

Materiale di gioco:
• tabellone (fig.5) • 22 pedine della dama (11 bianche e 11 nere).

Scopo del gioco:
lasciare l'avversario con 2 pedine in gioco.

fig.5

Come si gioca:
inizialmente le pedine non si trovano sul tabellone, ma vengono posizionate a turno dai giocatori, una per volta. Le pedine dello stesso colore non possono essere messe vicine, né orizzontalmente, né verticalmente. Una volta posizionate tutte le pedine sul tabellone, sempre a turno, cominciano le mosse. Ciascun giocatore può muovere una pedina per volta in direzione orizzontale o in verticale. Lo scopo è quello di allineare 3 pedine (ovvero fare un'antilope) in verticale o in orizzontale. Ogni volta che ciò si verifica, il giocatore che ha realizzato l'antilope ha diritto di mangiare una pedina a scelta dell'avversario, ritirandola dal gioco. Vince chi lascia l'avversario con 2 sole pedine.

9. MANGIA MANGIA

Materiale di gioco:
• tabellone (fig.5) • 20 pedine della dama (10 nere e 10 bianche) • dado.

Scopo del gioco:
eliminare le pedine avversarie.

Come si gioca:
si gioca con le stesse regole dell'Antilope, solo che, nella seconda fase del gioco, la pedina che si vuole muovere si sposta di tante caselle quante indicate da un lancio di un dado. La pedina deve essere mossa dell'intero valore.

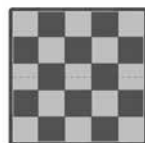
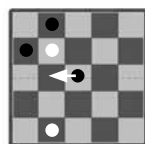
10. SEEGA

Materiale di gioco:
• tabellone (fig.6a) • 24 pedine della dama (12 bianche e 12 nere).

fig.6a

Scopo del gioco:
catturare le pedine dell'avversario.

fig.6b

Come si gioca:
nella prima fase del gioco i giocatori, a turno, posizionano 2 pedine alla volta. Le pedine possono essere posizionate e in qualunque casella vuota, a eccezione di quella centrale. Una volta piazzate tutte le pedine, sempre a turno, i giocatori cominciano a muovere. Ogni mossa è di una sola casella, in direzione verticale o orizzontale, mai diagonale. Una pedina viene catturata e rimossa dal tabellone se viene affiancata da due pedine avversarie (nella fig.6b viene mostrato un esempio di cattura della pedina bianca).
Chi cattura continua a muovere finché sono possibili nuove catture. Se un giocatore si posiziona di sua iniziativa tra due pedine avversarie, non viene catturato. Quando una pedina si trova nella casella centrale del tabellone non può essere catturata. Se un giocatore non può muovere, l'avversario è obbligato a fare una mossa che gli apra una strada. Ciascun giocatore può formare una barriera muovendo i propri pezzi in modo da determinare l'impossibilità di attacco da parte dell'avversario. In tal caso vince chi, sino a quel momento, ha catturato il numero maggiore di pedine. Per evitare il ripetersi di barriere è importante il piazzamento iniziale delle pedine.

11. SALTO IN ALTO

Materiale di gioco:
• tabellone (fig.7) • 24 pedine della dama (12 bianche e 12 nere).

Scopo del gioco:

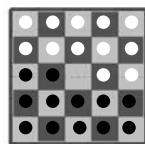



fig.7

catturare le pedine dell'avversario.

Come si gioca:

si gioca con le stesse regole di Seega; cambia la disposizione iniziale che non è libera ma va fatta come nella fig.7 e cambia anche la cattura; infatti le pedine si catturano saltandole e andando a occupare la casella adiacente libera alle spalle; si possono catturare più pedine facendo più salti con una sola mossa; la cattura non è obbligatoria e avviene anch'essa, come i movimenti normali, in direzione verticale o orizzontale, mai in diagonale. Vince chi cattura tutte le pedine dell'avversario.

12. DAMA

Materiale di gioco:

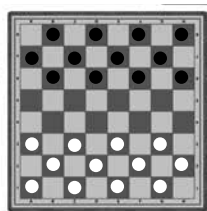
• scacchiera (fig.8) • 24 pedine della dama (12 bianche e 12 nere).

Scopo del gioco:

mangiare tutte le pedine dell'avversario oppure confinarle in modo che non abbiano la possibilità di muoversi.

fig.8

Come si gioca:

si posizionano le pedine come nella fig.8
La pedina si muove sempre in diagonale sulle caselle scure e di una casella alla volta, soltanto in avanti. Ogni pedina può mangiare una pedina avversaria che si trova davanti, sulla casella diagonale accanto alla propria e che abbia la casella successiva libera. Si possono mangiare più pedine con una sola mossa. Quando una pedina raggiunge la parte opposta della scacchiera, viene promossa a "dama", e si sovrappone a questa una pedina presa tra quelle non in gioco. Una dama può essere mangiata solo da un'altra dama; inoltre, una dama può muoversi liberamente avanti e indietro (sempre in diagonale). Vince chi mangia tutte le pedine dell'avversario o lo costringe all'impossibilità di muoversi.

13. DAMA A PERDERE

Materiale di gioco:

• scacchiera (fig.8) • 24 pedine della dama (12 bianche e 12 nere).

Scopo del gioco:

perdere tutte le pedine.

Come si gioca:

si gioca con le regole della dama, ma lo scopo del gioco è quello di perdere tutte le pedine. La tattica si basa sul fatto che l'avversario è costretto, quando può, a "mangiare".

14. DAMA VOLANTE

Materiale di gioco:

• scacchiera (fig.8) • 24 pedine della dama (12 bianche e 12 nere).

Scopo del gioco:

mangiare tutte le pedine dell'avversario oppure confinarle in modo che non abbiano la possibilità di muoversi.

Come si gioca:

si seguono le normali regole, ma la dama si muove in diagonale, sia in avanti che indietro, di un numero di caselle a propria scelta. La dama mangia, secondo le proprie regole di movimento, il maggior numero possibile di pezzi avversari, incrociando ove possibile con le altre diagonali e potendo passare più volte sulle stesse caselle vuote, ma non su uno stesso pezzo. La dama può fermarsi in una casella posta sulla diagonale che segue l'ultimo pezzo catturato.

15. DAMA A SALTI

Materiale di gioco:

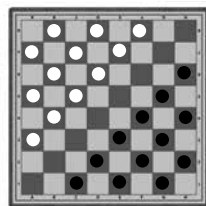
• scacchiera (fig.9) • 24 pedine della dama (12 bianche e 12 nere).

Scopo del gioco:

trasferire tutte le pedine nell'angolo occupato inizialmente dall'avversario.

fig.9

Come si gioca:

si posizionano le pedine come mostrato nella fig.8; le pedine avversarie non possono essere mangiate; è possibile, invece, saltarle. Non si possono saltare, al contrario, le proprie pedine. Vince chi per primo riesce a occupare la posizione che le pedine avversarie occupavano all'inizio.

16. DAMA DIAGONALE

Materiale di gioco:

• scacchiera (fig.10a) • 24 pedine della dama (12 bianche e 12 nere).

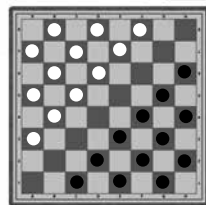
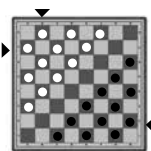
Scopo del gioco:

mangiare tutte le pedine dell'avversario oppure confinarle in modo che non abbiano la possibilità di muoversi.

fig.10a

Come si gioca:

si posizionano le pedine come nella fig.10a; si gioca con le stesse regole della dama; come indicate dalle frecce nella fig.10b, una pedina è incoronata dama quando ar-

fig.10b

riva sul lato opposto della scacchiera, precisamente nelle caselle indicate.

17. DAMA DIAGONALE 9 PEDINE

fig.11

Materiale di gioco:

• scacchiera (fig.11) • 18 pedine della dama (9 bianche e 9 nere).

Scopo del gioco:

mangiare tutte le pedine dell'avversario o confinarle in modo che non abbiano la possibilità di muoversi.

Come si gioca:

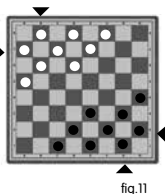
si gioca con le regole della Dama diagonale, solo con 9 pedine a testa.

18. DAMA DI KHARBERG

fig.12

Materiale di gioco:

• tabellone (fig.12) • 24 pedine (12 bianche e 12 nere).

Scopo del gioco:

catturare le pedine dell'avversario.

Come si gioca:

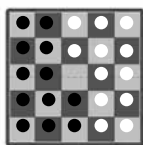
una volta disposte le pedine come nella fig.12, si comincia a muovere. Ci si può muovere di una casella alla volta in qualsiasi direzione. La cattura delle pedine avversarie avviene scavalcandole ed è obbligatoria; se un giocatore, quando ne ha l'opportunità, rinuncia a "mangiare", perde la sua pedina. Raggiungendo il lato opposto del tabellone si ottiene la "dama". La dama ha il vantaggio di poter scegliere spostamenti che vanno da un minimo di 1 casella a un massimo di 4 caselle. Vince chi mangia tutte le pedine dell'avversario.

19. DAMA SELVAGGIA

fig.13

Materiale di gioco:

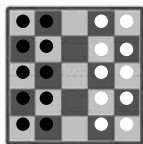
• tabellone (fig.13) • 20 pedine della dama (10 bianche e 10 nere).

Scopo del gioco:

mangiare tutte le pedine dell'avversario.

Come si gioca:

si dispongono le pedine come in fig.13. Muove per primo il giocatore con le pedine nere. Sono consentite mosse in qualsiasi direzione (orizzontale, verticale e obliqua) tranne che indietro.

Anche per mangiare una pedina avversaria ci si può muovere in qualsiasi direzione, purché ci sia una casella libera su cui posizionarsi dopo aver mangiato. Non è consentito mangiare più di una pedina alla volta. Vince chi mangia tutte le pedine dell'avversario.

20. DAMA E DADO

Materiale di gioco:

• scacchiera (fig.8) • 24 pedine della dama (12 bianche e 12 nere) • dado.

Scopo del gioco:

mangiare tutte le pedine dell'avversario oppure confinarle in modo che non abbiano la possibilità di muoversi.

Come si gioca:

si seguono le normali regole della dama, ma il giocatore di turno tira il dado, il numero ottenuto corrisponde al numero di mosse che deve effettuare. I giocatori devono cercare di effettuare quante più mosse possibile.

21. TRE CONTRO TRE

fig.14

Materiale di gioco:

• scacchiera (fig.14) • 6 pedine della dama (3 bianche e 3 nere).

Scopo del gioco:

occupare con le proprie pedine le posizioni inizialmente occupate dalle pedine dell'avversario.

Come si gioca:

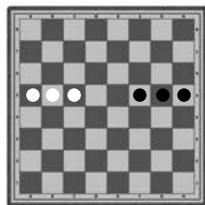
si gioca lungo una sola colonna della scacchiera. Ciascun giocatore ha tre pedine, che si dispongono come mostrato in fig.14. A turno si muovono le pedine. Ogni pedina può avanzare di una sola casella. Si può saltare una pedina avversaria solo se questa si trova di fronte a una pedina propria e, dalla parte opposta, c'è una casella vuota. Se non si può spostare una propria pedina in avanti, bisogna muoversi all'indietro. Vince chi occupa per primo, con le proprie pedine, le tre caselle occupate inizialmente dall'avversario.

22. L'ACCERCHIAMENTO

fig.15a

fig.15b

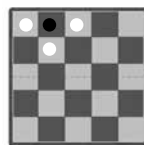
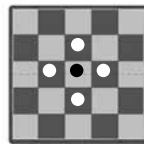
Materiale di gioco:

• tabellone (fig.15a) - 24 pedine della dama (12 bianche e 12 nere).

Scopo del gioco:

mangiare, accerchiandole, le pedine dell'avversario.

Come si gioca:

si gioca in due. La prima fase del gioco consiste nel mettere sul tabellone le pedine di cui si dispone. Ciascun giocatore, a turno, posiziona una pedina in un posto a scelta del tabellone. Lo scopo è quello di accerchiare le pedine avversarie per eliminarle. Ecco le posizioni di accerchiamento: fig.15a - 15b

Terminata la prima fase di posizionamento delle pedine, si comincia a muovere, sempre a turno, e sempre una pedina per volta. Si può muovere in direzione orizzontale o verticale, avanti o indietro, di una casella per volta. Vince chi riesce a eliminare tutte le pedine dell'avversario o, stabilito un tempo massimo di gioco, chi entro quel tempo è riuscito a eliminare più pedine. Si può anche decidere che si vince al primo accerchiamento.

23. PIRAMIDE

fig.16

Materiale di gioco:
• scacchiera (fig.16) • 18 pedine della dama (9 bianche e 9 nere).

Scopo del gioco:
occupare la posizione delle pedine dell'avversario.

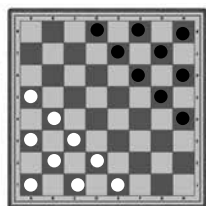
Come si gioca:
si dispongono le pedine sulla scacchiera come nella fig.16. Cominciano i neri poi si gioca a turno muovendosi in diagonale come nella dama. Si possono saltare le pedine avversarie per raggiungere una casella vuota e si possono effettuare anche diversi salti con una sola mossa; le pedine saltate, però, non vengono catturate ma restano sul campo da gioco fino alla fine della partita. Chi per primo riesce a formare la piramide nel campo avversario, occupando la posizione di partenza delle pedine avversarie, vince la partita.

24. GO-BANG

fig.17

Materiale di gioco:
• scacchiera (fig.17) • 24 pedine della dama (12 bianche e 12 nere).

Scopo del gioco:
eliminare le pedine dell'avversario.

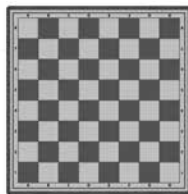
Come si gioca:
inizialmente le pedine non si trovano sulla scacchiera. Vengono messe in gioco una alla volta, a turno. Le pedine di uno stesso colore non possono trovarsi in caselle adiacenti, né in verticale, né in orizzontale, né in diagonale. Piazzate tutte, a turno, ogni giocatore muove una propria pedina con lo scopo di allinearne 4 del proprio colore, sia in verticale, sia in orizzontale e sia in diagonale. Quando un giocatore allinea 4 pedine del proprio colore sceglie una pedina avversaria da eliminare. Vince il gioco chi lascia l'avversario con sole 3 pedine.

25. GUARDIE E LADRI

fig.18

Materiale di gioco:
• scacchiera (fig.18) • 5 pedine della dama (1 nera e 4 bianche).

Scopo del gioco:
scopo delle guardie è circondare il ladro impedendogli ogni mossa; scopo del ladro è trovare un buco per superare lo sbarramento delle guardie.

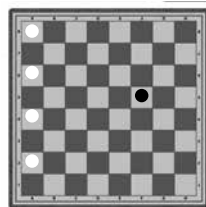
Come si gioca:
un giocatore gioca con il ladro (pedina nera) e lo posiziona in una qualsiasi casella bianca della scacchiera. L'altro giocatore gioca con le guardie (pedine bianche) e le posiziona in fondo alla scacchiera come nella fig.18. A turno, i giocatori muovono una pedina alla volta a cominciare dalle guardie. Le pedine si muovono di una casella in diagonale: il ladro in tutte le direzioni, le guardie solo in avanti.

26. SCACCHI

fig.19a

Materiale di gioco:
• scacchiera (fig.19a)
• scacchi.

Scopo del gioco:
catturare il re avversario dandogli "scacco matto".

Posizione e mosse:
Ciascun giocatore dispone di un "esercito" costituito da: RE (il pezzo con la croce), REGINA, 2 TORRI, 2 ALFIERI, 2 CAVALLI, 8 PEDONI. La fig.19a illustra la disposizione iniziale degli scacchi sulla scacchiera. Ogni giocatore deve avere la prima casella a destra bianca, il re bianco è posizionato su uno scacco nero, il re nero su uno scacco bianco.
A turno i giocatori muovono un pezzo alla volta, inizia chi ha i pezzi bianchi. Il pezzo mosso non può occupare una casella già occupata da un pezzo dello stesso colore, inoltre il pezzo non può attraversare, ad eccezione del cavallo, una casella occupata da un altro pezzo.
Se, muovendosi, un pezzo si posiziona sopra un pezzo avversario, questo viene "mangiato", cioè catturato e tolto dalla scacchiera.
Mosse dei pezzi:
• RE: può muoversi di una sola casella in tutte le direzioni (orizzontale, verticale e diagonale).
• REGINA: può muoversi del numero di caselle che vuole, in tutte le direzioni, purché non incontri ostacoli. È il pezzo più importante per l'attacco.
• TORRE: può muoversi del numero di caselle che vuole, ma solo in orizzontale e in verticale.
• ALFIERE: può muoversi del numero di caselle che

vuole, ma solo in diagonale.

• CAVALLO: è l'unico pezzo che può "saltare", cioè può muoversi anche se vi sono ostacoli. Le mosse consentite al cavallo sono a forma di L, (una casella in orizzontale e 2 in verticale, oppure 2 in orizzontale e 1 in verticale). La fig.19b, mostra le mosse consentite al cavallo bianco.

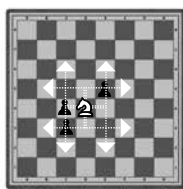



fig.19b

• PEDONE: al pedone sono consentiti due tipi di mossa, la mossa normale (una casella in avanti) e la mossa per la cattura (una casella in diagonale); non si può muovere mai lateralmente, né all'indietro. Se il pedone riesce a raggiungere il limite opposto della scacchiera, viene "promosso" e sostituito da un altro pezzo a scelta, è quindi possibile, ad esempio, che siano presenti più regine di uno stesso colore.

• ARROCCO: se un re e una torre non sono mai stati mossi dalla posizione iniziale, se tra di loro non ci sono altri pezzi e se le caselle dove il re transita e termina il movimento non sono minacciate da pezzi avversari, il giocatore può effettuare la MOSSA DELL'ARROCCO: si sposta il re di due caselle (a destra se si usa la torre di destra fig.19c, a sinistra se si usa la Torre di sinistra fig.19d) e si posiziona la torre a fianco al re, però dalla parte opposta.

prima

dopo

fig.19c

prima

dopo

fig.19d

Come si gioca:

inizia a giocare il bianco. All'inizio la posizione degli scacchi è tale da poter muovere solo un pedone o un cavallo. I pedoni che si trovano sulla linea di partenza si possono muovere anche di due caselle. Quando un re è attaccato da un pezzo avversario, si dice che il re è "sotto scacco"; in questi casi il giocatore deve difendere il proprio re spostandolo dalla posizione di scacco, o proteggendolo con un proprio pezzo, o "mangiando" il pezzo dell'avversario che mette il re sotto scacco. Se il re non si può difendere dallo scacco, allora c'è lo "scacco matto", ovvero la vittoria dell'avversario.

La partita può terminare in parità se:

• il giocatore che deve muovere non può fare alcuna mossa consentita (situazione di stallo);

• un giocatore può tenere all'infinito il re avversario sotto scacco, senza però potergli dare "scacco matto";

• dopo 50 mosse non è stato catturato alcun pezzo o non è stato mosso alcun pedone;

• sulla scacchiera restano i pezzi insufficienti a dare "scacco matto": re contro re, re e cavallo contro re, re e alfiere contro re.

27. SCACCHI VINCIPERDI

Materiale di gioco:

• scacchiera (fig.19a) • scacchi.

Scopo del gioco: far catturare all'avversario tutti i propri pezzi.

Come si gioca:

la posizione di partenza è quella standard, ma si differenzia dalle regole degli scacchi "normali" perché la presa è obbligatoria (se un giocatore può catturare un pezzo avversario è obbligato a farlo e, se sono possibili più catture nello stesso turno, è il giocatore a decidere quale effettuare). Il re, inoltre, può essere catturato perché è un pezzo come tutti gli altri. Non esiste né scacco, né scacco matto. L'arrocco, infine, non è consentito.

Un giocatore può vincere la partita anche se non è più in grado di muovere.

28. SCACCHI MARSIGLIESI

Materiale di gioco:

• scacchiera (fig.19a) • scacchi.

Scopo del gioco:

catturare il re avversario dandogli "scacco matto".

Come si gioca:

si seguono le regole degli scacchi "normali", ma invece di effettuare una singola mossa a ogni turno, se ne giocano due consecutivamente, cioè si fa una bi-mossa. Il bianco, però, avendo il vantaggio della mossa d'apertura, inizierà la partita con una singola mossa. Il nero potrà rispondere con una doppia mossa. Poi sia il bianco che il nero proseguiranno la partita sempre con bi-mosse.

29. SCACCHI PROGRESSIVI

Materiale di gioco:

• scacchiera (fig.19a) • scacchi.

Scopo del gioco:

catturare il re avversario dandogli "scacco matto".

Come si gioca:

si seguono le regole degli Scacchi "normali", ma le mosse si effettuano così: il bianco inizia la partita effettuando una mossa, il nero prosegue effettuandone due, il bianco continua con tre e così via fino al matto finale o alla patta che si verifica quando il numero dei pezzi rimasti non consente più di dare matto all'avversario. Non si può muovere due volte di seguito lo stesso pezzo.

30. SCACCHI CIRCE

Materiale di gioco:
• scacchiera (fig19a) • scacchi.
Scopo del gioco:
catturare il re avversario dandogli "scacco matto".
Come si gioca:
si seguono le regole degli scacchi "normali", ma i pezzi catturati rinascono immediatamente in base alle seguenti regole: i pedoni tornano sulla fila di partenza nella stessa colonna in cui sono catturati; le torri, gli alfieri e i cavalli tornano nella casella di partenza dello stesso colore della casella in cui sono catturati; se la casella di rinascita è già occupata, sia da un pezzo avversario che dello stesso colore, il pezzo catturato scompare dal gioco definitivamente. Nel caso il pezzo "rinato" sia una torre è permesso subito l'arrocco, sempre che ve ne siano le condizioni.

31. SCACCHI WILD

fig.20

Materiale di gioco:
• scacchiera (fig.20)
• scacchi.
Scopo del gioco:
catturare il re avversario dandogli "scacco matto".
Come si gioca:
si seguono le regole degli scacchi "normali", ma i pedoni vengono disposti come in fig.20.

32. SCACCHI KILLER

fig.21

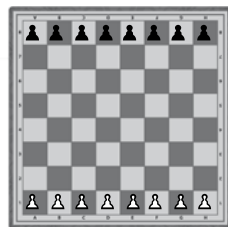
Materiale di gioco:
• scacchiera (fig.21)
• scacchi.
Scopo del gioco:
catturare il re avversario dandogli "scacco matto".
Come si gioca:
si seguono le regole degli Scacchi "normali", ma i pedoni vengono disposti come in fig.21.

33. PION COIFFÉ

Materiale di gioco:
• scacchiera (fig.19a) • scacchi.
Scopo del gioco:
catturare il re avversario dandogli "scacco matto".
Come si gioca:
il "pion coiffé" (pedone incappucciato) è una forma di svantaggio negli scacchi per giocatori con abilità di gioco notevolmente differenti. Il giocatore più forte deve dare scacco matto con un pedone particolare, che è solitamente segnato all'inizio del gioco. Si richiede di solito che il pedone non sia promosso.

34. PEDONI CONTRO

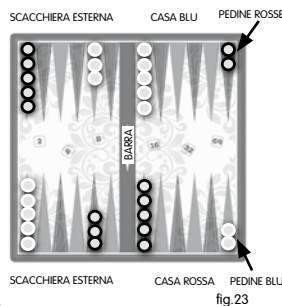
fig.22

Materiale di gioco:
• scacchiera (fig.22) • 16 pedoni (8 bianchi e 8 neri).
Scopo del gioco:
portare un pedone sul lato opposto della scacchiera.
Come si gioca:
posizionare i pedoni come indicato nella fig.22; si gioca con le stesse regole degli scacchi; vince chi raggiunge per primo il lato opposto della scacchiera.

35. DUE CONTRO UNO

Materiale di gioco:
• scacchiera (fig.17) • Re nero • Torre nera
• Re bianco.
Scopo del gioco:
il re e la torre devono dare scacco matto all'altro re in 15 mosse.
Come si gioca:
si gioca con le stesse regole degli scacchi; il giocatore che possiede il re e la torre posiziona per primo i suoi pezzi sulla scacchiera, poi l'avversario posiziona il suo. La prima mossa è del nero.

36. BACKGAMMON

fig.23

Materiale di gioco:
• tabellone (fig.23) • 2 dadi • 15 pedine rosse • 15 pedine blu • un segnaposto rosso • un segnaposto verde.
Scopo del gioco:
portare tutte le 15 pedine nella propria «casa» per poi fare in modo che ne escano, ovvero, vengano messe in salvo.
Come si gioca:
si gioca in due, il tabellone di gioco è diviso in quattro parti: due scacchiere esterne e due case. Le scacchiere e le case contengono ciascuna 6 nicchie (o punte). Le scacchiere e le case sono separate da una striscia centrale chiamata barra. Ciascun giocatore possiede quindici pedine dello stesso colore. Il posizionamento iniziale delle pedine è come quello mostrato in fig.23.
Movimento delle pedine:
per cominciare, ogni giocatore lancia un dado. Chi realizza il punteggio più alto esegue la prima mossa

lanciando il secondo dado e addizionando i punti di entrambi (nel caso i giocatori abbiano fatto lo stesso numero di punti, si lanciano i dadi di nuovo). Dopo la prima mossa i giocatori lanciano due dadi per volta. Nella propria mossa il giocatore sposta una o più pedine di un numero di caselle pari al punteggio ottenuto con ciascuno dei dadi.
Per esempio, se i dadi indicano 2 e 4, il giocatore può:
• avanzare con una pedina di 2 caselle, poi avanzare con un'altra pedina di 4 caselle;
• avanzare con una pedina di 4 caselle, poi avanzare con un'altra pedina di 2 caselle;
• avanzare con una sola pedina di 2 caselle, quindi con la stessa di altre 4 caselle;
• avanzare con una sola pedina di 4 caselle, quindi con la stessa di altre 2 caselle.
Se si decide di muovere una sola pedina, non è possibile muoverla direttamente della somma dei dadi lanciati. È obbligatorio effettuare la mossa in 2 tempi: nell'esempio, prima di 4 caselle, poi di 2; oppure prima di 2 caselle e poi di 4. Se un giocatore, lanciando i dadi, ottiene due punteggi uguali può muovere le pedine di un numero di caselle doppio: un lancio da 3 e 3 permette di avanzare 4 volte di 3 caselle.
Le pedine sono mosse seguendo il verso che va dalla casa avversaria alla scacchiera esterna adiacente, poi alla scacchiera adiacente alla propria casa e infine alla propria casa. È possibile avanzare con una pedina in una nicchia se:
• la nicchia è vuota;
• la nicchia è occupata da pedine del proprio colore;
• la nicchia è occupata da una sola pedina avversaria; in questo caso la pedina avversaria viene catturata e spostata sulla barra centrale.
Una nicchia occupata da due o più pedine avversarie è bloccata e le pedine del giocatore di turno non possono fermarsi né transitare su di essa.
Rimettere in gioco una pedina: un giocatore che ha una o più pedine sulla barra centrale deve rimetterle in gioco prima di poter muovere altre pedine. La pedina buttata fuori può tornare in gioco solo se, tirando i dadi, il giocatore ottiene il numero esatto per farla entrare in una nicchia non bloccata nella casa dell'avversario. Si contano le nicchie a cominciare dall'esterno: la nicchia numero 1 è quella vicina al bordo del tabellone e la numero 6 è quella vicina alla barra centrale. Se le nicchie sono tutte bloccate il giocatore perde il turno.
Portare fuori le proprie pedine: una volta che un giocatore ha portato tutte le sue 15 pedine sulla propria casa, può iniziare a "salvarle" portandole fuori dal tabellone. Le pedine vengono salvate lanciando i dadi: se, ad esempio, il giocatore lancia 1 e 6, potrà salvare una pedina che si trova nella nicchia 1 (vicino al bordo del tabellone) e una pedina che si trova nella nicchia 6 (vicino alla barra centrale). Se non ci sono pedine nelle nicchie corrispondenti ai numeri ottenuti con il lancio dei dadi il giocatore può spostare le pedine in due modi:
• può spostare una pedina da una nicchia a un'altra (cioè verso le nicchie di valore più basso);
• può spostare una pedina fuori del tabellone se la nicchia dalla quale parte il movimento corrisponde a un numero inferiore a quello ottenuto con il dado.
Se una pedina viene mangiata mentre è in corso il processo per portarle fuori, la pedina mangiata deve essere rimessa in gioco dalla barra centrale seguendo le regole precedentemente descritte (cioè ripartendo alla casa dell'avversario). Il primo giocatore che porta fuori tutte le proprie pedine vince la partita.
Punteggio e posta in gioco:
si può giocare a Backgammon a punti o stabilendo una posta in palio. Il punteggio finale viene calcolato secondo le seguenti regole.
Il giocatore che ha portato fuori tutte le proprie pedine guadagna:
• 1 punto (o la posta in gioco) se l'avversario ha portato in salvo almeno una pedina (vittoria semplice);
• 2 punti (o il doppio della posta in gioco) se l'avversario non ha portato in salvo alcuna pedina (Gammon);
• 3 punti (o il triplo della posta in gioco) se l'avversario non ha portato in salvo alcuna pedina e ha una o più pedine sulla barra o sulla casa del vincitore (Backgammon).
Durante il corso della partita, un giocatore può proporre, all'inizio del suo turno, il raddoppio dei punti o della posta in gioco. Un giocatore a cui è stato offerto un raddoppio può rifiutare, nel qual caso concede la partita all'avversario e perde 1 punto (o una posta). Se accetta il raddoppio, il vincitore della partita otterrà 2 punti (o il doppio della posta).
Il raddoppio può essere proposto anche successivamente, non esiste un limite per il numero di raddoppi in una partita. I raddoppi successivi al primo possono essere proposti solo dal giocatore che ha accettato l'ultimo raddoppio. Il giocatore che accetta un raddoppio mette il proprio segnaposto (il giocatore blu utilizza il segnaposto verde) sul valore corrispondente presente sulla plancia (2, 4, 8, 16, 32, 64).
Se un giocatore rifiuta un nuovo raddoppio, egli concede all'avversario la posta che era in palio prima del raddoppio. Se invece accetta mette il proprio segnaposto sul numero corrispondente.

37. BLOCKING BACKGAMMON

Materiale di gioco:
• tabellone (fig.23) • 2 dadi • 15 pedine rosse • 15 pedine blu.

Scopo del gioco:
portare tutte le 15 pedine nella propria "casa" per poi fare in modo che ne escano, ovvero, vengano messe in salvo.

Come si gioca:
una variante del backgammon dove una sola pedina è sufficiente a controllare una nicchia: un giocatore non può spostare una propria pedina in una nicchia occupata da una o più pedine avversarie.

38. POOF

Materiale di gioco:
• tabellone (fig.23) • 2 dadi • 15 pedine rosse • 15 pedine blu.

Scopo del gioco:
portare tutte le 15 pedine nella propria "casa" per poi fare in modo che ne escano, ovvero, vengano messe in salvo.

Come si gioca:
una variante di backgammon nel quale si gioca sempre prima il numero più basso del lancio.

39. ROLL-OVER

Materiale di gioco:
• tabellone (fig.23) • 2 dadi • 15 pedine rosse • 15 pedine blu.

Scopo del gioco:
portare tutte le 15 pedine nella propria "casa" per poi fare in modo che ne escano, ovvero, vengano messe in salvo.

Come si gioca:
una variante di backgammon nella quale i giocatori, una sola volta nel gioco, hanno l'opzione di rilanciare i propri dadi o di chiedere che l'avversario rilanci i suoi.

40. RUSSIAN BACKGAMMON

Materiale di gioco:
• tabellone (fig.23) • 2 dadi • 15 pedine rosse • 15 pedine blu.

Scopo del gioco:
portare tutte le proprie 15 pedine fuori dal tabellone.

Come si gioca:
una variante di backgammon nella quale tutte le pedine partono da fuori dal tabellone, i giocatori entrano nel medesima "casa", muovono lungo il tabellone nella stessa direzione, e levano le pedine dalla medesima "casa".

41. SENET

Materiale di gioco:
• tabellone (fig.24) • 7 pedoni bianchi • 7 pedoni neri • dado.

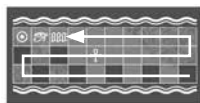



fig.24

Scopo del gioco:
"Senet" significa "passaggio", cioè il passare ad un'altra vita, vince il giocatore che supera con tutti i propri pedoni l'ultima casella (l'occhio di Ra).

Come si gioca:
si gioca in due, il primo giocatore (bianco) occupa le caselle dispari e il secondo giocatore (nero) quelle pari. A turno si lancia il dado, con il punteggio ottenuto si muove un proprio pedone a scelta, Il movimento è in avanti e segue il verso indicato dalla freccia. Se una pedina arriva in una casella occupata da un pezzo avversario, quest'ultimo retrocede fino alla casella occupata dalla pedina attaccante. Se per forza di gioco si deve occupare una casella occupata da una propria pedina, questa ritorna alla casella 1 o, in caso sia occupata, alla successiva disponibile. Due pedine dello stesso colore non possono mai occupare la stessa casella. Due pedine dello stesso colore situate in due caselle contigue, costituiscono un "muro" che non può essere attaccato, ma può essere oltrepassato se il punteggio lo consente. Tre pedine dello stesso colore che si trovino in tre caselle consecutive, formano un "muro" che non può essere né attaccato né superato dai pezzi avversari.
Lungo il percorso sono presenti delle caselle speciali:

 CASELLA ANKH (VITA), è la casella dove si rinasce quando si capita nella casella Nilo (di seguito descritta);

 CASELLA NILO, un pedone che capita su questa casella torna alla casella ANKH;

 CASELLA DELLE TRE (O PIUME DI MAAT), un pedone che capita su questa casella deve ottenere un 3 per proseguire;

 CASELLA OCCHIO DI HORUS, resta fermo per essere giudicato, fino a che non fai 2 punti;

 CASELLA OCCHIO DI RA; salvezza e risurrezione; la pedina che arriva qui termina il percorso e può uscire al turno successivo.

42. ALQUERQUE

Materiale di gioco:
• tabellone (fig.25) • 12 pedine della dama bianche • 12 pedine della dama nere

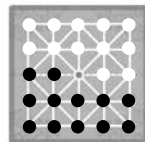



fig.25

Scopo del gioco:
eliminare tutte le pedine avversarie o fare in modo che l'avversario non possa muovere.

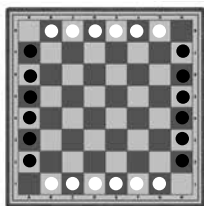
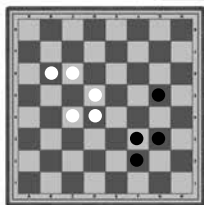
Come si gioca:
si posizionano le pedine come in fig.25. A turno ogni giocatore (a cominciare dal bianco) sposta uno qualsiasi dei propri pezzi in una casella adiacente vuota connessa da una linea bianca. Una pedina può saltare una avversaria, mangiandola, se la casella successiva alla pedina avversaria è vuota (come nella dama). Sono permesse (e obbligatorie, se possibili) catture multiple. Se un giocatore non esegue una cattura avendone la possibilità, il suo pezzo viene "soffiato" (ovvero eliminato dal gioco).

43. CORTEO

fig.26

Materiale di gioco:
• scacchiera (fig.26) • 12 pedine della dama bianche • 12 pedine della dama nere.
Scopo del gioco:
Unire in unico gruppo (corteo) le proprie pedine, se si rimane con una sola pedina si vince. Due pezzi formano un gruppo se sono adiacenti in diagonale, verticale o orizzontale.

fig.26a

Come si gioca:
al proprio turno, il giocatore può muovere una qualsiasi pedina del proprio colore in orizzontale, verticale o diagonale di un numero di caselle pari al numero di pedine (di qualunque colore) nella "linea di azione", ovvero posizionate sulla retta lungo la quale si sta muovendo il pezzo. Si possono scavalcare i propri pezzi, ma non quelli avversari. La mossa va finita completamente, ovvero non è possibile muovere per meno delle caselle previste (né per scelta né perché si è bloccati). Non si può concludere una mossa sopra una delle proprie pedine. Se la pedina spostata conclude il movimento su una pedina avversaria, questa viene mangiata e rimossa dalla scacchiera. Il gioco finisce quando un giocatore ha tutte le sue pedine connesse, che abbia fatto lui l'ultima mossa o meno. Con "connesse" si intende che le pedine devono essere tutte posizionate in modo da avere almeno un lato o un angolo in comune con un'altra dello stesso colore (nell'esempio della fig.26a vince il bianco). Una pedina rimasta da sola è considerata connessa: quindi si può vincere anche restando con una sola pedina. Se al termine di una mossa risultano connesse tutte le pedine di entrambi i colori, vince chi ha fatto l'ultima mossa

44. CORTEO SPARSO

Materiale di gioco:
• scacchiera (fig.27) • 12 pedine della dama bianche • 12 pedine della dama nere.
Scopo del gioco:
Unire in unico gruppo (corteo) le proprie pedine, se si rimane con una sola pedina si vince.

fig.27

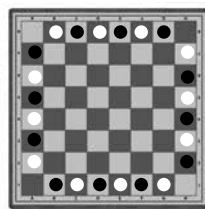
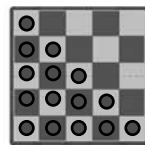
Due pezzi formano un gruppo se sono adiacenti in diagonale, verticale o orizzontale.
Come si gioca:
si seguono le regole di Corteo ma la disposizione iniziale è come quella in figura.

45. NIM

fig.28

Materiale di gioco:
• tabellone (fig.28) • 15 pedine del Backgammon dello stesso colore.
Scopo del gioco:
togliere la penultima pedina presente sulla tabellone.
Come si gioca:
si gioca in due. Si posizionano le pedine come in figura, a turno i giocatori possono rimuovere un qualsiasi numero di pedine da una qualsiasi fila orizzontale o verticale (non è possibile saltare la mossa).

46. CROSSCRAM

Materiale di gioco:
• tabellone (fig.28) • 15 pedine del Backgammon dello stesso colore.
Scopo del gioco:
togliere la penultima pedina presente sulla tabellone.
Come si gioca:
si seguono le regole di NIM con la variante che un giocatore rimuove le pedine dalle file e l'avversario dalle colonne.

47. ARD RI

fig.29a

Materiale di gioco:
• tabellone (fig.29a) • 4 principi (pedoni bianchi) e re bianco. • 8 baroni (pedoni neri).
Scopo del gioco:
il re vince quando raggiunge una delle caselle ad angolo (uscite), l'attaccante vince se riesce a catturare il re. Il gioco finisce in parità per ripetizione di mosse oppure quando un giocatore è intrappolato e non ha mosse valide.

fig.29b

Come si gioca:

fig.29c

la prima mossa spetta al nero, la disposizione iniziale dei pezzi è come in fig.29a. Le caselle agli angoli e quella centrale (trono) sono accessibili solo al re. Tutti i pezzi si muovono in caselle libere in orizzontale e in verticale di quante caselle si vuole (come la torre negli Scacchi), ma non si possono saltare altri pezzi. Per catturare un pezzo avversario bisogna intrappolarlo tra due pezzi propri (in orizzontale o verticale), oppure tra un proprio pezzo e una uscita o il trono; questa regole non valgono per il re. Il pezzo catturato esce dal gioco. Il re può prendere parte alla cattura e si possono effettuare catture multiple. Un pezzo si può muovere tra due avversari senza essere catturato.

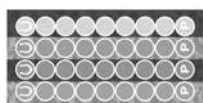
Cattura del re:

il re può essere catturato solo se circondato da pezzi avversari: da 4 baroni se il re non si trova in una casella lungo i bordi del tabellone, da 3 baroni in caso contrario. (vedi fig.29b-29c).

48. LA CORSA DEI CAVALLI

fig.30

Materiale di gioco:

• tabellone (fig.30) • dado • un segnaposto colorato per ogni giocatore.

Scopo del gioco:

vincere 3 corse.

Come si gioca:

ciascun concorrente prende una pedina e si posiziona alla partenza sulla plancia; a turno si lancia il dado e si avanza sul percorso di tante caselle quante ne indica il dado; ma attenzione, ogni volta che un concorrente supera un avversario, lo rispedisce alla linea di partenza! Per vincere la corsa occorre posizionarsi esattamente all'arrivo, se il valore del movimento eccede si ritorna indietro.

49. LA CORSA DELLE RANE

Materiale di gioco:

• tabellone (fig.30) • dado • un segnaposto colorato per ogni giocatore.

Scopo del gioco:

vincere 3 corse.

Come si gioca:

ciascun concorrente prende il proprio segnaposto e si posiziona sulla partenza; a turno si tira il dado e si avanza sul percorso di tante caselle quante ne indica il dado. Se esce un numero dispari si avanza in diagonale cambiando ad ogni passo il colore del percorso, se esce un numero pari si avanza lungo il percorso dove si trova il segnaposto. Con un numero pari è possibile saltare un avversario se si ha abbastanza movimento per finire nella casella davanti. Un segnaposto saltato deve tornare al punto di partenza. Un giocatore che termina il proprio movimento in una casella già occupata perde il turno. Per vincere la corsa occorre posizionarsi esattamente all'arrivo (casella con il ferro di cavallo). Se il valore del movimento eccede si ritorna indietro.

50. LA CORSA DELLE LUMACHE

Materiale di gioco:

• tabellone (fig.30) • dado • un segnaposto colorato per ogni giocatore.

Scopo del gioco:

vincere 3 corse.

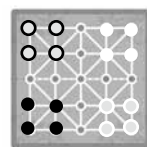
Come si gioca:

ciascun concorrente prende il proprio segnaposto e si posiziona sulla partenza; a turno tira il dado e, se esce un numero pari, si avanza sul percorso di tante caselle quante ne indica il dado; se, al contrario, esce un numero dispari, ci si sposta comunque del numero di caselle indicato, ma all'indietro, non oltre la casella di partenza. Per vincere la corsa occorre posizionarsi esattamente all'arrivo (casella con il ferro di cavallo). Se il valore del movimento eccede si ritorna indietro.

51. PRIMO HALMA

fig.31

Materiale di gioco:

• tabellone (fig.31) • 4 segnaposto rossi • 4 segnaposto verdi • 4 segnaposto bianchi (utilizzare i pedoni bianchi degli scacchi) • 4 segnaposto neri (utilizzare i pedoni neri degli scacchi) • dado.

Scopo del gioco:

portare tutti i propri segnaposto nella punta avversaria.

Come si gioca:

si gioca in 4. Si colloca il tabellone in modo che ad ogni giocatore corrisponda una punta (angolo) e si posizionano i segnaposto come in fig.31. Si sorteggia il primo giocatore: chi ottiene il risultato più alto con il tiro del dado. A turno ogni giocatore muove uno dei propri segnaposto seguendo le direzioni delle linee bianche. Un segnaposto può saltare uno avversario se la casella successiva al segnaposto avversario è libera

52. NON T'ARRABBIARE JUNIOR

Materiale di gioco:

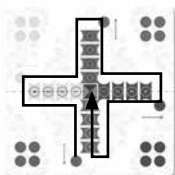
fig.32

• tabellone (fig.32) • 4 segnaposto rossi • 4 segnaposto verdi • 4 segnaposto bianchi • 4 segnaposto neri • dado.

Scopo del gioco:

lo scopo del gioco è di far procedere i propri segnaposto dalla casa-base (le caselle agli angoli del tabellone) fino alla propria base di arrivo, procedendo in senso orario lungo un percorso fatto di caselle in ragione dei punti ottenuti lanciando un dado. Nella fig.32 è illustrato il percorso che deve seguire il giocatore che controlla i segnaposto rossi.

Come si gioca:

si può giocare fino a 4 giocatori. Ogni giocatore prende 4 segnaposto dello stesso colore e li posiziona nelle case-base (i segnaposto bianchi vanno posizionati nelle case-base gialle, i segnaposto neri vanno posizionati nelle case-base blu, quelli rossi e verdi vanno posizionati nelle caselle dello stesso colore). Dopo aver sistemato i segnaposto sulle rispettive case-base si può iniziare: un giocatore per volta, in senso orario, lancia il dado. Con un risultato di 5 si può far entrare un segnaposto nella casella iniziale dello stesso colore delle case-base, se questo non è possibile, perché già occupata da un proprio segnaposto o da un segnaposto di un avversario, si può far avanzare un proprio segnaposto di 5 caselle, se anche questo non è possibile il giocatore passa la mano. Con i risultati da 1 a 4 si possono far procedere un proprio segnaposto in senso orario del numero di caselle indicate dal dado in una casella libera, se questo non è possibile il giocatore perde il turno. Con un risultato di 6 si ritira il dado, se lanciando il dado si ottiene il 6 per tre volte di seguito l'ultima pedina spostata torna alla base iniziale e dovrà ottenere un 5 per ricominciare. Quando tutte le pedine sono in gioco, ogni volta che con il dado si ottiene 6 si potrà avanzare di 7 caselle. Due segnaposto dello stesso colore che si trovano in caselle adiacenti formano un "blocco" o "muro", i segnaposto di altri colori non possono né mangiare né superare un muro, quando un segnaposto di un muro è costretto ad avanzare il muro viene abbattuto. Mangiando una pedina di un altro colore, quest'ultima tornerà alla casa-base e la pedina che ha mangiato potrà avanzare di 20 caselle potendo anche scavalcare un muro. Ogni volta che una pedina arriva alla base di arrivo, un'altra pedina a scelta può avanzare di 10 caselle potendo anche scavalcare un muro. Un giocatore vince quando per primo posiziona i 4 segnaposto sulla casella di arrivo, la prima casella che deve essere raggiunta è la numero 1, la seconda è la numero 2, la terza è la numero 3 e la quarta è la numero 4. I segnaposto devono raggiungere le caselle di arrivo con un valore preciso, se un giocatore non può fare una mossa valida, passa il turno.

53. MINI LUDO

Materiale di gioco:

• tabellone (fig.32) • 4 segnaposto rossi • 4 segnaposto blu • 4 segnaposto bianchi • 4 segnaposto neri • dado.

Scopo del gioco:

lo scopo del gioco è di far procedere i propri segnaposto dalla casa-base fino alla casella centrale (bicolore) procedendo in senso orario lungo un percorso fatto di caselle in ragione dei punti ottenuti lanciando un dado.

Come si gioca:

inizialmente ciascun giocatore mette le sue pedine nella propria casella base. Scopo del gioco è quello di far entrare tutte le proprie pedine nel percorso e, dopo un intero giro, farle arrivare al centro prima degli avversari. Per far entrare in gioco un segnaposto bisogna che al tiro dei dadi esca un 6. A turno, i giocatori lanciano un dado e spostano i loro segnaposto in funzione del numero uscito. Per ogni lancio di dado si può spostare un solo segnaposto, del numero di caselle corrispondente.

Se il giocatore di turno ottiene 6 con il dado, ha diritto a giocare nuovamente. Inoltre, può scegliere se spostare di 6 caselle un segnaposto già in gioco, oppure fare entrare sul tabellone un nuovo segnaposto. Se una pedina termina il proprio movimento su una casella occupata da una pedina avversaria, quest'ultima torna alla propria casella base da cui potrà uscire nuovamente solo con un 6 del dado. Due o più segnaposto dello stesso colore che si trovano in caselle adiacenti formano un "blocco" o "muro", i segnaposto di altri colori non possono mangiare i segnaposto che compongono un muro, ma può essere saltato se il movimento lo consente. Quando un segnaposto di un muro è costretto ad avanzare il muro cessa di esistere se non ci sono almeno due segnaposto adiacenti.

Se un giocatore non può fare una mossa valida, passa il turno. Quando un segnaposto completa il giro del tabellone entra nel corridoio finale che conduce all'arrivo. Da questo momento, la pedina può essere mossa solo facendo il numero esatto che la porta nella casella di arrivo. Un segnaposto che giunge alla casella centrale viene rimosso dal tabellone e posto davanti al giocatore.

Vince il giocatore che per primo fa uscire tutti i suoi segnaposto.

54. GIOCO DELL'OCA

fig.33

Materiale di gioco:
• tabellone (fig.33) • 2 dadi • 1 segnaposto rosso • 1 segnaposto verde • 1 segnaposto bianco (si utilizza un pedone bianco degli scacchi) • 1 segnaposto nero (si utilizza un pedone nero degli scacchi).
Scopo del gioco:
arrivare primi alla casella "Arrivo" (casella 63).
Come si gioca:
ciascun concorrente mette il suo segnaposto sulla casella "Partenza" e tira i dadi per stabilire l'ordine di partenza. A turno, si tirano i dadi e si avanza sul percorso di tante caselle pari alla somma che si ottiene. Vince il gioco il concorrente che per primo arriva alla casella "Arrivo" con un valore del movimento preciso. Se il valore del movimento eccede si torna indietro. Se il giocatore capita sulle caselle gialle fa un movimento doppio; quindi, dato che le caselle gialle si ripetono ogni 9 caselle, un giocatore che ottiene un 9 al primo tiro del dado giunge direttamente alla casella Arrivo.
Se un giocatore capita su una casella rossa applica gli effetti di seguito descritti:
• ponte (11, 42) - lancia i dadi, se ottieni due numeri che sommati tra loro danno come risultato un numero pari avanzi di 2 caselle, altrimenti perdi un turno;
• tartaruga (16) - il prossimo turno potrai lanciare un solo dado;
• pozzo (20) - rimani imprigionato fin quando non sopraggiunge un altro giocatore, che a sua volta rimarrà imprigionato, passati 3 turni sarai libero e potrai riprendere la via;
• stagno (21, 51) - rimani fermo un turno per guadare lo stagno;
• gufo (22) - il saggio gufo ti indica una scorciatoia tra gli alberi. Lancia un solo dado e avanza del risultato ottenuto;
• nido (28) - ti fermi a raccogliere il nido caduto. Fermo un turno;
• volpe (33) - corri veloce fino alla casella 56, ma rimani fermo un turno;
• lupo (55) - attento al suo morso, scappa alla casella 34!

55. GIOCO DELL'OCA CON LE POSTE

Materiale di gioco:
• tabellone (fig.33) • 2 dadi • un segnaposto rosso • un segnaposto verde • un segnaposto bianco (si utilizza un pedone bianco degli scacchi) • un segnaposto nero (si utilizza un pedone nero degli scacchi) • 5 poste per ogni giocatore (possono essere usate le pedine del backgammon indifferentemente dal colore).
Scopo del gioco:
arrivare primi alla casella "Arrivo" (casella 63).
Come si gioca:
si gioca come nella versione normale, in aggiunta ogni giocatore riceve 5 poste e hanno effetto anche le caselle viola. Se nel corso del gioco, un giocatore rimane senza poste, torna alla casella 1 e riceve di nuovo 5 poste. Gli effetti delle caselle viola sono i seguenti:
• altalena (15) - fai un giro sull'altalena. Perdi una posta;
• funghi (24) - mentre attraversi il bosco scorgi un luccichio tra i funghi. Ottieni una posta perduta in precedenza, altrimenti non accade nulla;
• lepre (25) - paghi una posta e torni indietro alla casella 10, oppure paghi due poste e rimani dove sei;
• casa nel bosco (35) - ti riposi nella casa. Paghi una posta e rimani fermo un turno;
• donna col cesto (37) - compri una golosa mela rossa! Paghi una posta;
• serpente (40) - il serpente ti indica dove è nascosto un tesoro. Torni al numero 17, ma prendi una posta da un tuo avversario;
• boscaiolo (47) - paghi una posta e il boscaiolo ti indica una scorciatoia segreta nel bosco. Lancia un dado e avanza di quanto indicato;
• rospo (52) - paghi due poste o torni alla casella 1;
• airone (57) - l'airone ti fa guadagnare una posta, ma arretri fino alla casella 46;
• grillo (60) - paghi una posta, ma salti direttamente alla casella arrivo e vinci.

56. SCALE E SERPENTI

fig.34

Materiale di gioco:
• tabellone (fig.34) • un segnaposto rosso • un segnaposto verde • un segnaposto bianco (si utilizza un pedone bianco degli scacchi) • un segnaposto nero (si utilizza un pedone nero degli scacchi) • 2 dadi
Scopo del gioco:
arrivare per primi alla casella 100 con un lancio preciso del dado.

Come si gioca:
si gioca da 2 a 4 giocatori. Inizia il gioco chi ottiene il valore più alto con il lancio del dado. Si parte dalla casella 1 e ci si sposta secondo il risultato del lancio dei dadi. Nel corso del gioco, ogni volta che un giocatore tira un 6 o una coppia ottiene un turno extra, sposta il proprio contrassegno e poi rilancia di nuovo i dadi. Un giocatore continua a giocare finché ottiene un 6 o una coppia con il lancio del dado.
Le regole da tenere presenti mentre si muove il proprio contrassegno sono le seguenti: se ci si ferma su una casella con la testa del serpente, bisogna scendere fino alla coda; se ci si ferma su una casella con la base della scala, si sale fino alla cima. Per vincere bisogna raggiungere la casella n. 100 con un lancio preciso del dado, se si eccede si torna indietro.

57. INCANTATORE DI SERPENTI

Materiale di gioco:
• tabellone (fig.34) • un segnaposto rosso • un segnaposto verde • un segnaposto bianco (si utilizza un pedone bianco degli scacchi) • un segnaposto nero (si utilizza un pedone nero degli scacchi) • 2 dadi.
Scopo del gioco:
arrivare per primi alla casella 100 con un lancio preciso del dado.
Come si gioca:
si gioca da 2 a 4 giocatori. Si seguono le regole di scale e serpenti, in aggiunta se si giunge in una casella con la coda di un serpente con un valore del dado dispari si sale fino alla testa del serpente.

58. LAS VEGAS

Materiale di gioco:
• 2 dadi.
Scopo del gioco:
realizzare determinati punteggi (spiegati di seguito) per vincere la propria scommessa.
Come si gioca:
ciascun giocatore ha a disposizione un determinato numero di fiches (in mancanza di fiches si possono utilizzare materiali di facile reperimento quali bottoni, fiammiferi, figurine, caramelle, ecc.). Si gioca con due dadi. Prima di iniziare i giocatori scommettono un certo numero di fiches e le mettono sul tavolo. Ciascun giocatore può scommettere un numero di fiches diverso dagli altri. Con un turno di lanci di prova si stabilisce l'ordine di gioco: inizia chi realizza il punteggio più alto. Se con il lancio dei due dadi si ottiene 7 o 11, si vincono tutte le fiches sul banco; se, invece, si ottiene 2 o 3 o 12, si perdono le fiches scommesse. Con qualsiasi altro numero bisogna rilanciare i dadi: questa volta, se si ottiene un numero compreso fra 7 e 11, si vince un numero di fiches pari a quelle scommesse, se si ottiene un numero compreso fra 1 e 6 si perdono le fiches scommesse, mentre, se si ottiene 12, si perde il doppio delle fiches scommesse.

59. BUCK

Materiale di gioco:
• 2 dadi • 6 gettoni "dado".
Scopo del gioco:
totalizzare 15 punti per vincere la partita.
Come si gioca:
non c'è limite di partecipanti a questo gioco; ciascuno ha a disposizione un numero di fiches e, prima di iniziare, si stabilisce quante fiches puntare (anche in questo caso le fiches si possono sostituire con oggetti, dolci o altro). Per stabilire l'ordine di gioco, ognuno tira un dado. Colui che ottiene il maggior numero di punti inizia, mentre il giocatore che ha tirato il numero più basso lancerà un solo dado per la seconda volta: il numero che uscirà sarà la "cifra chiave" del gioco (mettere al centro il relativo gettone "dado"). Si tirano sempre i due dadi contemporaneamente e si totalizza un punto ogni volta che esce la "cifra chiave". Si continua a gettare i dadi fino a che la "cifra chiave" non esce più; allora la mano passa al giocatore successivo. Il giocatore che per primo raggiunge 15 punti, vince il gioco e, quindi, le fiches che costituiscono il piatto. Se un giocatore ottiene la "cifra chiave" su entrambi i dadi, vince un "piccolo buck", ovvero 5 punti. Se ottiene due volte consecutive un "piccolo buck" totalizza un "grande buck" e vince la partita senza bisogno di lanciare ancora. È importante sottolineare che, ad eccezione del caso in cui si totalizza un "grande buck", per vincere la partita bisogna totalizzare 15 punti esatti; se si va oltre bisogna attendere il turno successivo e rilanciare ancora.

60. CHICAGO

Materiale di gioco:
• 2 dadi.
Scopo del gioco:
totalizzare il maggior numero di punti possibile con 11 turni di lancio.
Come si gioca:
a questo gioco non c'è un limite di partecipanti. Una volta stabilito l'ordine di lancio,
si stabilisce un numero di fiches che ogni giocatore mette sul banco. Al primo turno di lancio i giocatori tirano i dadi (è obbligatorio tirarli sempre contemporaneamente) e devono realizzare 2. Quelli che ci riescono segnano 2 punti a loro favore. Al turno seguente il numero da realizzare è 3 e, in caso di successo, i

punti che si guadagnano sono 3. Si prosegue così aumentando di uno, a ogni turno, il numero da realizzare e, conseguentemente, il punteggio da attribuire. Vince chi, dopo 11 turni di lancio, ha realizzato il maggior numero di punti. Chi vince ritira, ovviamente, tutte le fiches puntate.

61. DADO THRILLER

Materiale di gioco:
• 2 dadi • gettoni raffiguranti le facce del dado.
Scopo del gioco:
realizzare il maggior numero di punti possibile «conquistando» i gettoni.
Come si gioca:
si può giocare da 2 a 4 giocatori. Stabilito l'ordine di gioco con un lancio di prova, comincia chi ha totalizzato il punteggio più alto. Prima di iniziare, si dispongono tutti i gettoni raffiguranti le facce del dado sul tavolo, in ordine sparso e coperti. Si stabilisce, inoltre, una posta che ciascun giocatore mette al centro del tavolo. Il giocatore che deve lanciare sceglie un gettone e lo scopre; poi lancia i due dadi. Se almeno uno dei dadi corrisponde al numero del gettone, il giocatore "conquista" il gettone e lo ritira dal tavolo, altrimenti lo ricopre e lo rimescola agli altri. Si procede così fino all'esaurimento dei gettoni. Vince chi, sommando i punti dei gettoni, avrà raggiunto il punteggio più alto.

62. CHO-HAN BAKUCHI

Materiale di gioco:
• 2 dadi.
Scopo del gioco:
vincere il maggior numero di fiches.
Come si gioca:
non c'è limite di partecipanti a questo gioco; ciascuno ha a disposizione un numero di fiches e, prima di iniziare, si stabilisce quante fiches puntare (anche in questo caso le fiches si possono sostituire con oggetti, dolci o altro). I due dadi vengono messi in una tazza e agitati. Successivamente la tazza viene capovolta sul pavimento con i dadi nascosti.
I giocatori che puntano "Cho" scommettono che la somma dei dadi è un numero pari (2, 4, 6, 8, 10, o 12). I giocatori che puntano "Han" scommettono che la somma dei dadi è un numero dispari (3, 5, 7, 9, o 11). Quando i giocatori puntano l'uno contro l'altro, di solito lo stesso numero di giocatori punterà "Cho" come "Han". Si alza la tazza per scoprire i dadi. I perdenti pagano i vincitori un numero di fiches precedentemente stabilite.

63. PESCALETTERE

Materiale di gioco:
• 30 pedine lettera (il retro delle pedine del Backgammon).
Scopo del gioco:
comporre la parola più lunga.
Come si gioca:
per giocare ogni giocatore deve procurasi un foglio e una penna o una matita. Si posizionano tutte le pedine lettera coperte al centro al piano di gioco. Si scoprono 10 pedine, le pedine stella sono dei Jolly e corrispondono a lettere a piacere. Entro un tempo deciso in precedenza (ed esempio un minuto) i giocatori devono scrivere la parola più lunga che riescono a comporre, in caso di parità vince la parola con l'iniziale che viene prima nell'alfabeto.

64. PAROLE SEGRETE

Materiale di gioco:
• 26 pedine lettera (si tolgono le pedine Stella) • 24 pedine della dama (12 bianche e 12 nere).
Scopo del gioco:
rimanere il solo giocatore con la parola non svelata.
Come si gioca:
si può giocare da 2 a 4 giocatori. Si distribuiscono le pedine bianche e nere a tutti i giocatori in modo che abbiano lo stesso numero di pedine dello stesso colore. I giocatori scrivono su un foglietto una parola, di 8 lettere se sono in 2 a giocare, di 6 lettere se sono in 3 a giocare, e di 5 lettere se sono in 4 a giocare. Al centro vengono posizionate le pedine lettera coperte. I giocatori girano i foglietti e compongono la parola con le pedine di gioco, una pedina ogni lettera, le bianche sono le vocali, le nere sono le consonanti. Ogni turno si scopre una pedina lettera, i giocatori devono scrivere le lettere sorteggiate se presenti nella propria parola. I giocatori costretti a svelare tutta la propria parola sono esclusi dal gioco. In qualsiasi momento un giocatore può provare ad indovinare la parola di un avversario, se indovina elimina l'avversario altrimenti è egli stesso ad essere eliminato.

INDICE DEI GIOCHI

ref 57023